РУКОВОДСТВО

По РИ «Обрез»

Текст: Артём Мокроусов

Иллюстрация: Люк Чю

ПРОВЕРКИ

Важная часть работы ведущего – создание проверок для её участников. Проверки позволяют игрокам явить своих персонажей во всей их красе и величии, они создают драматизм и напряженность, без которых немыслима хорошая ролевая игра. Кроме того, проверки дают и самим игрокам возможность блеснуть умом и красноречием, продумывая и описывая увлекательные и эффективные действия для своих персонажей. Чтобы проверки достигали этих целей, они не должны становиться пустой формальностью. Действия персонажей, не сопряженные с опасностью или с особой сложностью не должны облекаться в проверку.

СЛОЖНОСТЬ

Сложность проверки, это число, вычитаемое ведущим из количества попыток, имеющихся у игрока для прохождения проверки. Фактически, сложность проверки, это основной инструмент, с помощью которого ведущий и игроки влияют на результат проверки. Ведущий делает это, определяя изначальные условия проверки, то есть, определяя, насколько сложно персонажам будет достичь успеха в этом деле. Чем сложнее видится ведущему стоящая перед персонажами задача, тем выше сложность проверки, то есть тем выше число, вычитаемое из количества попыток.

При определении сложности в большинстве случаев следует оперировать числами от нуля до трех, где ноль, это обычная сложная проверка, например, драка с крепким мужчиной, а три – чрезвычайно сложная проверка, которая будет не по зубам обычному человеку, например, драка с группой крепких мужчин.

Игроки могут также влиять на сложность проверки, придумывая и описывая действия своих персонажей, оборачивающих обстоятельства им на пользу. Так, в приведенном выше примере с дракой, игрок может объявить, что его персонаж занимает оборону в узком проходе, где враги смогут нападать на него по одному. Если эта идея осуществима, то она вполне может послужить основанием для «выдачи» игроку на время этой проверки еще одной попытки за благоприятные обстоятельства. Таким образом, ведущий при определении сложности проверки не только обязан учитывать технические возможности своих игроков (то есть количество попыток, которыми они уже располагают), но и вправе ожидать от игроков встречной творческой инициативы, идей и предложений, дающих им дополнительные кубики для преодоления эпических преград.

ОПАСНОСТЬ

Увеличение и уменьшение опасности, грозящей персонажам при прохождении проверки, это другой технический элемент влияния ведущего на игру. Правила подразумевают, что обычная, «нормальная» опасность проверки равна единице. Это означает, что всего одного успеха будет достаточно для того, чтобы проверка стала «безвредной», то есть не принесла персонажу ни боли, ни страха. Пускай так и будет в большинстве случаев.

Однако время от времени персонажи будут сталкиваться с чем то более опасным или пугающим, и опасность проверки может увеличится до двух или даже до трёх (как и в случае со сложностью, диапазон цифр от нуля до трёх тут является оптимальным). При прохождении такой проверки единственный успех по-прежнему будет означать, что персонаж достиг желаемого, (то есть действует так, как задумал), но при этом он понес некоторые потери в виде боли или страха. Следовательно, увеличение опасности проверки необходимо, когда действия персонажа не столько сложны, сколько опасны. Так, в приведенном выше примере с дракой, количество оппонентов может быть невелико, скажем всего один или двое, но они могут быть вооружены чем-нибудь смертоносным. В такой ситуации сложность проверки окажется небольшой (ноль или один), но вот опасность этой проверки может увеличиться до двух, так как персонажу уже грозят не синяки и ссадины, а серьезные травмы. Персонаж скорее всего справятся с этими врагами (то есть получит хотя бы один успех при проверке), но при этом велика вероятность, что и сам он при этом пострадает (если не получит второго успеха).

Альтернативный вариант развития событий, это проверка с опасностью ноль. Такая проверка не принесет персонажу никаких страданий в случае провала, он просто не достигнет желаемого результата. В общем, механика этой игры не приветствует проведение подобных проверок, но иногда они всё же бывают необходимы.

ОБЩИЕ ПРОВЕРКИ

Участие в проверке нескольких персонажей одновременно существенно увеличивает их шансы на успех. Однако это и обостряет конкуренцию между ними, так как, описывая результат проверки, игрок – рассказчик вправе затронуть в своем описании и чужих персонажей, учувствовавших в этой проверке. При проведении общих проверок важно помнить, что совместные действия персонажей, порож-

дающих коллективную проверку, отличаются от одновременных действий, которые объединить нельзя. К первому случаю относится, например, выбивание двери, когда персонажи могут объединить свои усилия и могут победить (или проиграть) только сообща. Примером второго случая может послужить бегство от опасности, когда усилия персонажей не объединяются (три человека бегут не быстрее, чем один), и успех может сопутствовать только одному из них.

В тех случаях, когда в это вопросе возможны разночтения, лучше разделять коллективные проверки на несколько индивидуальных. Например, если группе персонажей противостоит группа врагов, то сражение между ними можно разделить на несколько индивидуальных схваток, это прибавит игре драматизма и напряженности – одним персонажам будет сопутствовать удача, другим понадобиться помощь, обычно это интереснее, чем побеждать или проигрывать всем вместе.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Вообще, механика этой игра не располагает к противостоянию между самими персонажами, предполагается, что они должны преодолевать свои разногласия и действовать сообща, чтобы добиваться успеха. Однако в исключительных случаях такое противостояние все же возможно. Кроме того, механику встречных проверок можно использовать для отображения драматических и непредсказуемых противостояний с персонажами ведущего, для разного рода финальных битв и тому подобного.

БОЛЬ И СТРАХ

Когда ведущий становится рассказчиком, ему предоставляется право распределить полученные персонажами штрафы между страхом и болью. Делая этот выбор, следует учитывать, что игроки могут влиять на количество попыток у своих персонажей, тем самым уменьшая влияние боли на игру, а вот уменьшить влияние страха на игру они не могут. Но, в то же самое время, высокие значения боли однозначно влекут за собой повышение вероятности провала проверок и, тем самым делают игру предсказуемой, что может снижать интерес игроков, а страх напротив, вносит в игру элемент непредсказуемости.

ЗАЯВКИ

Заявки, это самый тонкий, и, возможно, самый важный технический элемент повествования. Реагируя на заявку игрока, ведущий должен стремиться к обеспечению равновесия в игре – чем большую пользу стремится извлечь из проверки игрок, тем большим он должен рисковать. Это равновесие можно обеспечить тремя способами – увеличивая сложность проверки, увеличивая ее опасность или ужесточая собственную заявку, которую ведущий делает в ответ на заявку игрока.

Если игрок не желает слишком рисковать, то он вправе умерить свои аппетиты и сделать заявку поскромнее, рассчитывая на адекватное послабление со стороны ведущего. Например, Игрок может заявить о намерении его персонажа войти в охраняемую дверь, убив каждого, кто встанет у него на пути, или он может заявить, что будет применять силу только по необходимости, стараясь просто растолкать или отодвинуть в сторону тех, кто будет мешать. В первом случае охрана может оказывать ему решительное сопротивление, защищая не столько дверь, сколько свои жизни и опасность проверки может увеличиться. Во втором случае, охрана может действовать менее решительно, но и сам персонаж может быть стеснен в средствах, удерживаясь от опасного для жизни насилия, что может увеличить сложность проверки.

РАССКАЗЧИКИ

Правила предусматривают, что ведущий может стать рассказчиком в одном из двух случаев: во-первых, когда игроки провалили проверку, а во-вторых, когда игроки выиграли проверку с помощью страха. Каждый из этих вариантов имеет свою специфику, которую необходимо учитывать.

В случае провала проверки ведущий рассказывает о наступлении нежелательного для игроков результата, руководствуясь собственной заявкой. Например, если персонажам нужно было перебраться через реку по ненадежному мосту, они могут сорваться в воду. В общем, игроки получают то, о чем были предупреждены до начала проверки.

В случае со страхом ведущему следует помнить, что игроки всё же прошли проверку, и должны в целом получить то, на что рассчитывали. Поэтому рассказ ведущего не должен вступать в прямое противоречие с заявкой победившего игрока, но он может быть дополнен повествовательными элементами, полностью или частично нивелирующими ценность успеха. Так, в приведенном выше примере с переходом через реку, один из персонажей мог разрушить мост, опасаясь преследования, тем самым лишив себя, и своих товарищей, возможности вернутся назад тем же путем. Он даже мог оставить при этом кого-то из друзей на противоположном берегу, если переход всех не был специально оговорен заявкой.